SOMMARIO 2

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

FUMETTI

Zona LETTORI 4

Sonic aspetta con trepidazione le vostre letterine e i vostri disegni!

Zona NEWS 5

Cosa bolle in pentola nel mondo Sega.

Zona PROVE 15

I "consigli per gli acquisti" dei nostri esperti.

Zona TRUCCHI 66

Se avete qualche problema qui troverete la soluzione.

Zona RECORD 71

Ecco lo spazio per i vostri punteggi migliori!

Zona SCAMBIO 70

Una pagina per il vostro mercatino di videogame & fumetti.

Zona MERCATO 72

La lista completa per la spesa.

Editoriale

Rieccoci qua. E' passato un mese esatto e Sonic ha ritrovato la strada delle edicole. Be'... visto che é un mensile, direte voi, non si è trattato di una grande impresa. E invece vi sbagliate! Per noi é stata dura. Anzi, durissima. Che cosa credete, che sia facile arrivare puntuali con un sacco di novità, notizie, prove, trucchi? E i fumetti? Pensate che ce li inventiamo cosi sui due piedi? Credetemi, è una vita dura, la nostra: sempre in mezzo ai videogame, giorno e notte a giocare, a smanettare con joystick di tutte le razze. Insomma, non immaginate quanto vi invidiamo. Voi, lì, belli comodi a sfogliarvi il numero 2 di Sonic!

E non dimenticatevi che il prossimo numero, il fatidico 3, sarà in edicola il 20 dicembre. Giusto, giusto per allietarvi le vacanze natalizie!

RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.r.l.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicerella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Laura Barbieri, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE E REDAZIONE: 20132 Milano, via Rizzoli 2 tel. 02/25843238 • AMMINISTRAZIONE 20132 Milano via Angelo Rizzoli 2 - tel. 02/2588 Telex 312119 RIZZMI • DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate é limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Darimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.
* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamene a Melissa S.A. - Casella Postale 3131 - via Vegazzi, 4 Lugano (Svizzera) - tel. 91/238341 - fax 91/237304.
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

Registrazione c/o il Tribunale di Milano N 493 del 30/10/1993

Zona Lettori

FORZA RAGAZZI, SCRIVETECI...

Sono arrivate! Ecco le prime lettere giunte in redazione, con i vostri disegni! E in questo caso i primi a scrivere sono anche i primi a venire pubblicati!
Quindi non perdete tempo e spedite le vostre lettere e i vostri disegni a:
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING
SONIC - ZONA LETTORI,
VIA ANGELO RIZZOLI 2,
20132 MILANO

SEGA VS NINTENDO

Quasi eccellente redazione di Sonic, posseggo un MD e leggendo la vostra rivista ho quasi rischiato un infarto cardiaco quando a pag. 4 ho letto che la SEGA lancia un 32 BIT: che cavolo, non si riesce a gustare neanche per un anno il MD a 16 BIT, che ne esce uno a 32, per non parlare del costo, che voi chiamate "modico"! E qui c'è da discutere: va bene che la SEGA vuole dimostrare di essere la migliore sul mercato, ma ora esagera! Inoltre il Saturn verrà poi rimpiazzato e allora cosa si fa? Naturalmente soldi spesi, anche se con MEGA soddisfazione. In più il MD diventerà quasi nullo, come è ora il MS. Un'ultima cosa: in casa Nintendo sta uscendo un obbrobrio chiamato nuovo NES, il quale sembra una segreteria telefonica.

P.S. La SEGA è migliore della Nintendo; esempio: Game Gear vs. Game Boy, Master System vs. NES, MD vs. SNES, per non parlare del MEGA CD, il quale è l'assoluto dominatore, visto che la Nintendo fa solo promesse. Per favore mettete il trucco per accedere al livello sangue in Mortal Kombat. Firmato: un giocatore di Genova che ha aperto gli occhi

Cominciamo bene: ecco il primo anonimo, che subito getta il seme della discordia. SEGA VS. NINTENDO!

Registriamo il tuo atto di fede, ma se vuoi polemizzare ci piacerebbe che la prossima volta portassi anche argomenti più sostanziosi. Quanto al Saturn, ti consigliamo di leggere le News di questo numero: come puoi vedere, puoi goderti in tutta tranquillità il tuo MD per un po' di tempo!

POSTA FUMETTO

Michele Marini

Sempre Michele Marini

Gianni Antoniella

FUMETTI PER TUTTI!

Caro Sonic,
come mai sei tutto blu e riesci a correre così veloce, visto che sei un porcospino? Pensi che prima o poi ci sarà un fumetto anche sul delfino Ecco?

In uno dei prossimi numeri di Sonic probabilmente sveleremo questo segreto; per quanto riguarda Ecco ti conviene tenere gli occhi aperti...

PIU' SPAZIO A TAILS!

Caro Sonic,
ho appena finito di leggere il primo numero della rivista e devo dire che mi è piaciuto molto. In particolar modo mi piacciono i fumetti, ma vorrei farti un appunto: perché Tails è messa così in secondo piano? Voi forse non lo sapete, ma molta gente, me compreso, preferisce Tails a Sonic (il che non significa che non ci piaccia Sonic!). C'è qualche speranza per il futuro?

Penso che in futuro verrà anche il momento di gloria per Tails: basta aver pazienza.

In Breve

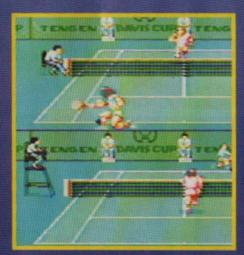
MADE IN JAPAN

In arrivo Cyborg 009 per Mega CD: di prim'acchito non sembra il massimo, ma ne riparleremo quando potremo dargli un'occhiat più da vicino. Ma non scoraggiatevi, amanti dei Manga: è stata annunciata per i primi mesi del 1994 una versione per Megadrive del mitico Super Akira e addirittura si vocifera di una prossima conversione di un coin-op dedicato a Gundam, sempre per MD.

OVER THE TOP

Pare proprio che la popolarità di Sonic abbia oltrepassato ogni limite: negli USA sono stati pubblicati i risultati di una recente inchiesta tra i ragazzini della fascia di età compresa tra i 6 e gli 11 anni, e il nostro porcospino è risultato clamorosamente al primo posto! Ma la cosa si fa ancora più sorprendente se scorriamo il resto della classifica: secondo Michael Jordan (e dici poco!), terzo Bart Simpson, quarto Tails (ma vieni!) e soltanto quinto Mario! E in Italia?!

IL TENNIS FA BENE...

... agli occhi sicuramente! Almeno a giudicare dalla pubblicità di Davis Cup World Tour, la miglior simulazione tennistica disponibile per Megadrive. C'è chi ha detto che si tratti di un'arma a doppio taglio: potendo vedere solo il 50% non possiamo sapere cosa ci aspetta in realtà... ma è innegabile che il 50% disponibile si presenta bene ed è un vero peccato che non sia incluso nella confezione del gioco...

VIA CAVO...

Sì, è il nuovo indirizzo di Sonic, ma non vi daremo mai il numero civico! Scherziamo naturalmente: vogliamo soltanto farvi morire solo

Saturno si avvicina

Già nel numero scorso di Sonic vi avevamo riferito delle ultime voci riguardanti i piani segreti per il futuro "consolaro" della Sega, e come vi avevamo promesso siamo già pronti a raccontarvi qualcosa di più! Dopo aver preso in mano le redini del mondo dei coin-op, lanciandosi nell'universo dei 32 bit con Virtua Racing, la Sega sembra intenzionata a fare altrettanto nel mondo dei videogiochi da casa con il suo progetto "spaziale". Perché spaziale? Beh, non certo per il nome, che pure vuole essere indicativo delle intenzioni della Sega: ma per i fatti! Basti dire che il Megadrive gestisce 512 colori, mentre il Saturn ne gestirà 16,7 milioni! Questo sarà possibile grazie all'utilizzo di due microprocessori, uno dei quali interamente dedicato alla grafica. Inoltre è stata impiegata una particolare tecnica, chiamata "Alpha-Channel", che permette di produrre colori trasparenti, dissolvenze, ombreggiature, ecc. Saturn disporrà inoltre di un chip che serve a generare fino a 16.000 poligoni contemporaneamente sullo schermo. Tutto ciò significa che potete buttare nel cestino della spazzatura il vostro Megadrive? Certamente no, per diversi motivi, primo fra tutti la data reale di uscita: sperando che l'attesa non coincida con il periodo che l'omonimo pianeta impiega per girare intorno al sole (29 anni e mezzo), probabilmente dovremo aspettare un paio d'anni per vederlo distribuito nella nostra penisola, anche se in Giappone pensano di farlo uscire per Natale 1994. Poi per l'anno prossimo la Sega punta molto sul Mega CD, che secondo il presidente della Sega of Europe, Nick Alexander(nella foto), avrà almeno 500.000 acquirenti in tutto il mondo nel 1994. Comunque vale la pena aspettare se poi potremo gustarci a casa videogiochi del calibro di Virtua Racing e di tutti i suoi successori che vedremo al bar nei prossimi mesi.

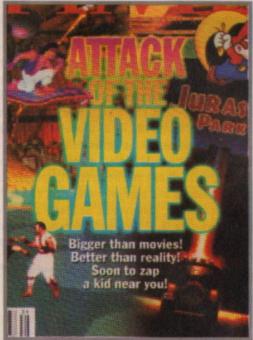
Alien 3: al bar

Vi siete divertiti abbastanza con Alien 3 per Mega Drive e l'avete finito grazie alla mappe e ai consigli di Sonic? Allora siete pronti per la megagalattica versione da bar realizzata da Sega: Alein³ The Gun, con doppia mitraglietta in stile Terminator 2 situata sul piano frontale della macchina, ma ancora più bella!

Le due "machine-gun", infatti, riproducono fedelmente le mitragliette usate dal capitano Ripley nel film.

Sia la grafica che il sonoro sono fantasmagorici e rendono perfettamente l'atmosfera da incubo dell'avventura. Nella foto qui accanto potete vedere la pubblicità originale giapponese del gioco. Niente male l'alieno: cosa ne dite? Anche a giocare in due (la macchina consente infatti a due giocatori di giocare simultaneamente) paure e tremori sono assicurati.

l'Attacco dei VideoGiochi

Leggete TIME? Noo?! Peccato! Vi siete persi uno speciale di ben OTTO pagine dedicato al mondo dei videogiochi. La cosa è ancora più notevole se si considera che il più importante settimanale americano d'attualità (e probabilmente il più diffuso nel mondo) normalmente non passa mai l'ottantina di pagine a numero! Come non bastasse, addirittura la copertina è stata dedicata ai giochi e ai personaggi di punta del settore: Mario, Sonic, Jurassic Park, Aladdin, Mortal Kombat e Voyeur!

Super Street Fighter 2!

L'abbiamo visto! L'abbiamo provato! E' favoloso, ancora meglio di quanto pensassimo! L'ultima meraviglia made in Capcom è stata presentata ufficialmente all'Enada, la fiera dei coin-op che si svolge ogni anno a ottobre a Roma, e quindi abbiamo potuto verificare le nuove mosse (niente male) i nuovi personaggi (notevoli) e le "altre novità" di cui parlavamo nel primo numero di Sonic: si tratta del "Tournament Mode", che permette di giocare in otto persone contemporaneamente! Che cosa avete capito? Non vogliamo dire in otto sullo stesso schermo! Bisogna collegare tra loro quattro mobili, con quattro schede del gioco (e il tutto costa quasi una trentina di milioni, se si utilizzano i mobili dedicati, abilitati anche per il sistema sonoro Q-Sound della Sega) in maniera da ottenere otto postazioni di gioco. Poi inizia la gara ad eliminazione diretta: ogni coppia ha a disposizione un solo round, alla fine del quale il computer determina i nuovi accoppiamenti, facendo spostare in maniera opportuna i concorrenti; un altro round determina quindi i due finalisti, che si affronteranno nelle prime due postazioni. In pratica ogni giocatore effettua tre round nel torneo, ma solo il vincitore avrà l'opportunità di continuare a giocare con lo stesso gettone, mentre tutti gli altri dovranno "imbucare" nuovamente. Acchiappante, ma costoso!

VideoGameario

Brutta parola, vero? Tanto brutta che probabilmente non la troverete nemmeno nel Dizionario dei Videogame edito da Vallardi, che dovreste poter trovare in libreria in questi giorni. Questo volumetto, curato da Fabio Rossi, fa parte della collana Domino e al modico prezzo di 10.000 vi fornisce ben 800 voci, corredate da circa 200 fotografie, su tutto ciò che riguarda il mondo dei videogiochi. Potrete quindi trovare parole gergali, curiosità, i principali autori, giochi, macchinari e società che hanno fatto la storia del divertimento elettronico.

un po' d'invidia rispetto ai teenager americani, o almeno quelli che possono permettersi di abbonarsi all'emittente via cavo Nickelodeon, ancora più seguita del solito da quando ha iniziato a mandare in onda una serie di cartoni animati in 65 episodi dedicata a... Sonic The Hedgehog, naturalmente! Visto il successo si comincia già a parlare di una nuova serie e magari anche di un lungometraggio!

CHI PICCHIA PIÚ FORTE?

Nel primo numero di Sonic vi avevamo parlato di Street of Rage II per Game Gear: se vi era piaciuto preparatevi ora a gustarvi il suo successore! La Sega ha infatti annunciato per l'inizio del prossimo anno l'uscita di Street of Rage III, disponibile solo per Megadrive, affermando che si tratterà del miglior beat 'em up a scorrimento della storia. La cartuccia dovrebbe essere da 24 Megabit. Si annunciano nuovi personaggi e la necessità di acquistare un joystick a sei pulsanti per poter effettuare tutte le mosse a disposizione.

VINCI SEGA CON SONIC

PARTECIPA AL MEGA CONCORSO

1 CONSOLE MEGA CD!

2 CONSOLE MEGA DRIVE!

10 STREPITOSI VIDEOGAME!

PARTECIPARE È FACILE

Ritaglia e conserva il bollino di Sonic che trovi qui a fianco. Sul prossimo numero di Sonic troverai l'ultimo bollino e la cartolina su cui incollare tutti i bollini e che spedirai alla redazione.

Il concorso è valido solo sul territorio italiano. Aut. Min. Ric. Concorso valido fino al 20/1/9

ATTACCO all' UOVO SPAZIALE

Sonic THE HEDGEHOG

IL LABORATORIO DEL **DOTTOR KINTOBOR**, ORA QUARTIER GENERALE DI SONIC ...

...MA STA PER APPARIRE...

MA SE **KINTOBOR** E' STATO TRASFORMATO IN **ROBOTNIK**, COM' E' CHE QUELLA E' LA SUA FACCIA?

TAILS, QUESTO E' IL **COMPUTER** DI KINTOBOR. LA FACCIA E' SOLO UN **OLOGRAMMA**!

CAPITO?

DAI! MUOVIAMOCI!
CHE COSA FACCIAMO?
SPICCIATI! NON ANDIAMO A FARE UN PICNIC!
SONIC
CHE FRETTA!
ANDIAMO ALLA FORTEZZA ALATA!
CERTO CHE E' FACILE DARE...
...ORDINI!
QUALCHE TEMPO DOPO...
ECCOLA! RIESCO A VEDERLA!
BEH, E' OVVIO, VISTO CHE E' LUNGA PIU' DI 3'000 METRI!
STARO' IN ZONA... SE HAI BISOGNO DI AIUTO!
IO? FIGURATI!

DEVO CERCARE QUALCOSA ...
BHOOM!
EHI! CHE ACCOGLIENZA!
SEMBRA CHE ROBOTNIK ABBIA ABBANDONATO IL POSTO!
SARA' PIU' FACILE!

LE **DIFESE** DEVONO ESSERE SULL' **AUTOMATICO**!
PER FORTUNA TAILS NON E' QUI A VEDERMI ENTRARE!
ZUM!
ZUM!
SKKREE!
SONIC? SONO TAILS! SO DOVE ATTERRARE!
TUTTO OK, LAGGIU'?
CERTO! COSA POTREBBE NON ANDARE?
TORNA ALL' AEROPLANO!

ORA SISTEMO IL CANNONE LASER!
ZZMMMMM!
SONIC, SEI SICURO SIA TUTTO OK?
MA SÌ, STA' BUONO!
SEI MIO!
ZMMMKK!
KRRSSHH!!
CHE COSA E' STATO? SONIC, DEVO VEDERE!
APPREZZO L'INTERESSAMENTO, MA SE TI DICO CHE E' TUTTO OK, E' OK! OKAY?
SÌ, SONIC! SCUSA, SONIC!
ADESSO PUOI VENIRE! MA SE NON RIESCI A TENERTI SU, LA SCOMMESSA E' PERSA!
NON PREOCCUPARTI, CE LA FARO'!
CAPISCI ORA? NELLA FORTEZZA ALATA C'E' UNA...
...NAVE SPAZIALE!
PENSAVI DI VOLARE NELLO SPAZIO CON UN BIPLANO?

EHM ... MI SENTO MALE, SONIC!

SONIC, COME PENSI DI EVITARE LA CATASTROFE DELLO SCHIANTO?

NON LO SO ANCORA! MA UN MODO LO TROVERÒ!

ALCUNI ISTANTI DOPO...

L'UOVO DELLA MORTE!

PERCHE' RIPETI SEMPRE LE COSE PIU' OVVIE?

PRONTO PER L'ATTRACCO!

MA PENSAVO DI AVERLO GIA' DISTRUTTO!

NON RESTA ALTRO CHE...

ALL' ATTACCO!

TI SISTEMO IO!

KDDANG!

FUORI, **UOMINI DI ACCIAIO!**

SONIC...

...IL TEMPO STA PER SCADERE!

CE LA POSSIAMO FARE! TAILS, USA LA CAPSULA...

...DI SALVATAGGIO!

ADESSO!

MA CE N'E' **UNA SOLA!**

KRSSHHH!
SONIC!

VIGGILOGIA

"Ehm, ehm... esimi colleghi, un attimo di attenzione: siamo qui riuniti per discernere sul significato "ostico, nonché agnostico" di alcuni termini videoludici..." (scusate, la fama di "pseudo-scienziati" ha dato alla testa ai nostri redattori, NdR) (ri-scusate: volevo solo dirvi che, come al solito, questo è lo spazio dedicato al gergo del nostro mondo: quindi, se leggendo le recensioni non capite qualche termine, controllate in questo mini-vocabolario. NdR2)

ARCADE
Altro nome (oltre coin-op) con cui si indicano i videogiochi da bar. Le sale giochi si chiamano infatti "arcade location". In generale indica anche quel genere di giochi in cui prevalgono caratteristiche quali immediatezza di comprensione, ottima giocabilità e velocità d'azione propria dei giochi da bar.

SPRITE
Non è la nostra bevanda preferita: si tratta di ciò che "vivifica" i videogiochi! Infatti tutto quello che si muove rispetto al fondale, cioè i personaggi (l'animazione è data da una successione di sprite disegnati in differenti pose, proprio come nei cartoni animati) e gli oggetti, viene definito sprite. Il numero degli sprite gestibili contemporaneamente sul video, la loro dimensione, le loro caratteristiche cromatiche, ecc., dipendono dalle capacità tecniche del sistema, computer o console che sia.

TIE-IN
Come è sempre maggiore il legame tra il mondo dei videogiochi e quello dei fumetti, così accade tra cinema e videogiochi: i tie-in sono quei giochi ispirati a film e attori famosi, che così hanno già una grossa capacità di richiamo per il pubblico videoludico. Ma negli ultimi tempi sta accadendo anche l'inverso: noti personaggi dei videogiochi hanno ispirato sia libri che film.

VIDEOGIOCATORE
E' così chiamato colui che gioca con i videogiochi.

VIDEOLUDICO
Indica tutto ciò che è relativo al videogioco o ai videogiocatori.

ZONA PROVE

BENTORNATI NELLA ZONA DEDICATA ALLE RECENSIONI, DOVE COME AL SOLITO POTRETE TROVARE TANTA BELLA GENTE, TANTO CHE NON SO DA CHE PARTE INIZIARE! PER NON FAR TORTO A NESSUNO, QUESTA VOLTA COMINCERO' IN ORDINE ALFABETICO: ALADDIN SARA' PROTAGONISTA A NATALE, SUGLI SCHERMI E NEI VIDEOGIOCHI; UN ALTRO COLOSSAL ISPIRA IL GIOCO DEDICATO AL VAMPIRO PIU' FAMOSO, DRACULA. MA NON E' CERTO MENO FAMOSO CASSIUS CLAY, A CUI E' DEDICATO UN BEL PUGILATO PER MEGA DRIVE, CHE INSIEME CON UN CALCIO E UN GOLF FORMA UN BEL TRIO CHE FARA' FELICI GLI SPORTIVI. SE POI VI PIACE L'AZIONE ANCOR PIU' "ROBUSTA", POTRETE SFOGARVI CON LA STUPENDA VERSIONE DI STREET FIGHTER 2 PER MEGA DRIVE, PER NON PARLARE DEL MITICISSIMO SHINOBI E DEL PARODISTICO JAMES POND! INFINE UN PENSIERINO ANCHE PER I "TENERONI" CON IL DOLCISSIMO DELFINO ECCO!

SUPER KICK OFF

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

I COMANDI
PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

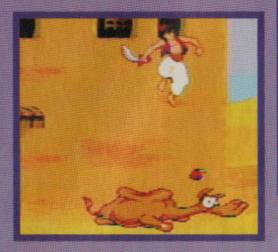
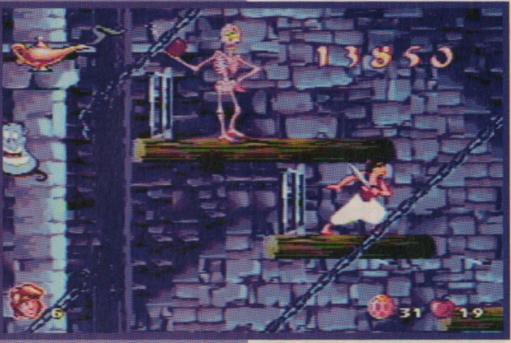
BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

ALADDIN

Correre inseguiti dal vento, saltare spavaldamente da un tetto all'altro sbeffeggiando la gente che si trascina pigramente per le strade della città. Chi non vorrebbe avere una vita libera ed avventurosa come quella di Aladino, il simpatico protagonista di una delle fiabe più celebri delle "Mille e una notte"? A riproporre le rocambolesche avventure dell'agile ladruncolo (oltre alla Walt Disney con il lungometraggio a cartoni animati "Aladdin", la cui uscita nelle sale italiane è ormai imminente), è la Virgin Games con il videogioco ispirato al film. Dotato di ben dieci livelli di pura azione, Aladdin per Megadrive è il gioco dalla grafica più stupefacente mai apparsa su una console! La sua trama, fedelmente ricalcata da quella del film, narra la storia di un ladruncolo agile e coraggioso, perdutamente innamorato dell'incantevole principessa Jasmine. Rapita dal malvagio sultano Jaafar, la bella Jasmine sembra essere condannata a un'esistenza squallida e infelice in compagnia del sultano meschino e malvagio. Fortunatamente il nostro beniamino è pronto a lanciarsi in suo aiuto, rimanendo così coinvolto in una corsa a tutta velocità fra incantesimi, battaglie e pericoli di ogni genere. La missione di Aladino non sarà infatti delle più facili: dovrà conquistare il passaggio segreto che, attraverso le strade di Agrabah, conduce alle segrete del palazzo del sultano, quindi fuggire dai suoi sotterranei, sopravvivere e scappare dalla tremenda Caverna delle Meravi-

Questo giocoliere che si trastulla con affilatissimi pugnali non è qui soltanto per esibizione: facciamogli assaggiare il filo della nostra scimitarra!

Oopss .... a momenti cado ....

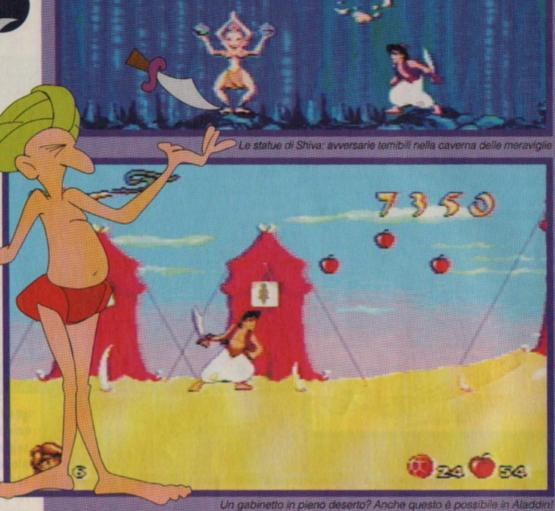
A volte, una sana scimitarra nelle gengive vale più di mille parole!

Incredibili animazioni e fantastici effetti grafici sono i veri punti di forza di Aladdin: lo scheletro che, scambiando una bomba con il proprio teschio esplode disseminando ossa per tutto lo schermo, è irresistibile.

Una semplice ma efficace descrizione degli oggetti bonus: più chiari di così...

glie, rubare la lampada del genio e combattere il perfido Jaafar nel suo stesso rifugio segreto! Come avrete certamente capito, Aladdin è un platform-game bellissimo da vedere e divertentissimo da giocare, soprattutto grazie alla grafica e alla fluidità delle animazioni che danno l'impressione di trovarsi di fronte a una scena dell'autentico cartone animato. In effetti, come potrebbe essere altrimenti? Sia la grafica che l'animazione dei personaggi è stata curata dagli stessi disegnatori Disney impegnati nella realizzazione del cartone animato originale. Oltre ai dieci livelli "classici" a piattaforme, Aladdin offre anche la possibilità di cimentarsi in un paio di simpatici e divertenti giochi-bonus che intrattengono il giocatore tra un livello e l'altro. Nel primo, una bizzarra slot-machine a forma di genio della lampada, consente ad Aladino di ottenere alcuni oggetti-bonus, tra cui delle preziose e succulente vite extra. Abu, la vivace scimmietta inseparabile compagna del nostro eroe, è invece la protagonista del secondo livello bonus: sotto una pioggia di anfore e altri oggetti contundenti, Abu dovrà cercare di recuperare gemme, mele e altri oggetti del genere, cercando, nel contempo, di non farsi colpire da nulla. Come si è detto, il gioco è un frenetico platform-game, tanto veloce quanto insidioso. Le strade

sono affollate da lanciatori di coltelli, incantatori di serpenti, ladruncoli e squadre di guardie del sultano, nonché di sicari dell`onnipresente Jaafar. Nel corso della sua avventura, Aladino troverà alcuni oggetti più o meno speciali che si riveleranno utilissimi, se non addirittura indispensabili per il proseguimento della missione! La maggior parte di questi è costituita da oggetti bonus il cui beneficio è immediato, ma la cui raccolta è facoltativa; altri oggetti sono invece assolutamente indispensabili per portere a termine il gioco. Tra questi ricordiamo il flauto incantatore di serpenti, essenziale per superare il terzo livello; lo scarabeo d`oro, il cui possesso consente l`accesso alla Caverna delle Meraviglie e la lampada del genio, necessaria per scappare dalla caverna stessa. Tra gli oggetti "facoltativi" ricordiamo le mele, cioé i proiettili che Aladino scaglia contro i nemici, e le vite extra, tanto preziose quanto rare. Talvolta fa la sua comparsa un venditore ambu-

Le statue di Shiva: avversarie temibili nella caverna delle meraviglie

Un gabinetto in pieno deserto? Anche questo è possibile in Aladdin!

Consigli per gli acquisti: dal venditore ambulante è possibile comperare preziose vite extra o addirittura dei succulenti "continua".
Sopra e in basso osserviamo invece Aladino in un vivace e cordiale scambio di opinioni con alcuni degli avversari.

L'eccezionale varietà di schemi di gioco rende Aladdin divertentissimo e mai monotono. Ammirate sotto la bizzarra slot-machine del genio della lampada: questa stravagante macchinetta mangiasoldi vi permetterà di guadagnare altre vite a patto che riusciate a procurarvi i gettoni.

lante da cui è possibile acquistare altre vite o addirittura delle partite extra. Ricco dell'irresistibile humor che pervade tutti i cartoni Disney, non di rado Aladdin riesce a strappare a giocatori e "pubblico" dei sorrisi divertiti, grazie al sapiente uso della grafica e delle spassosissime gag di cui eroi e nemici si rendono, di volta in volta, disinvoltamente protagonisti con l'inconsapevole complicità del giocatore.

Un momento di relax per il nostro eroe

MUHAMMAD ALÍ BOXING

MD

Per i fans di quello che per molti è il più grande pugile di tutti i tempi, cioè Muhammad Alì (in arte Cassius Clay), ecco l'opportunità di vestirne i panni in questo gioco per Megadrive. Muhammad Alì Boxing (MAB, per farla breve) ci offre la possibilità di impersonare uno tra i seguenti dieci campioni di boxe, ognuno dotato di precise caratteristiche tecniche: Franko Bruno, Carlos Espinoza, Eddie Montague, Kim Lee, Marvin Cooper, Jack Blake, Tommy Hammer, Mac Robinson, Bart Rambler e, per l'appunto, Muhammad Alì. Effettuata la scelta del pugile preferito, possiamo passare al gioco vero e proprio: si può optare per l'incontro singolo (contro un amico o contro il computer) oppure per un torneo ad

Riuscirete a emulare il mitico, esultando dopo la vittoria, come fa lui nell'immagine centrale a sinistra? Come potete constatare nelle altre foto, l'azione viene sempre inquadrata nel modo più adeguato.

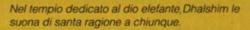
eliminazione diretta contro i nove pugili rimanenti. Il gioco è gestito a password, per cui è possibile continuare la scalata al titolo anche a distanza di giorni. La particolarità che salta subito all'occhio è che in MAB, a differenza di altre simulazioni di boxe, l'azione viene "inquadrata" seguendo l'azione dei due contendenti, proprio come se ci fosse una telecamera mobile a bordo ring. Si ottiene così un'immagine pseudo-tridimensionale abbastanza fluida, che permette di concentrarsi sulla lotta senza diversivi. I pugili sono dotati di molti colpi, che variano anche in rapporto al personaggio utilizzato: in MAB non basta il semplice "smanettamento" sui comandi per vincere, anche perché alla fine di ogni round saremo valutati severamente dai giudici sulla base dei colpi effettivamente portati a segno. Bisogna quindi studiare a fondo l'avversario, scoprire i suoi punti deboli, imparare a difendersi e a schivare, ed infine attaccare al momento opportuno! Imparate a tenere d'occhio gli indicatori della potenza e della velocità! Insomma, se vi piace la boxe con MAB potrete passare qualche giornata di pieno divertimento provando a vincere il titolo anche con pugili dotati di caratteristiche contrarie alla vostra idea di pugilato!

In una simulazione di box non può certo mancare la miss a fine round, che vedete in alto, né si può fare a meno di dettagliate descrizioni dei pugili.

STREET FIGHTER SPECIAL CHAMPION EDITION

Per lungo tempo Street Fighter 2 è stato il videogioco da bar più bello e più giocato, anzi, più osannato, in tutto il mondo. Poi sono venute le nuove versioni: la Champion Edition, in cui veniva data l'opportunità di giocare, come dice il nome, anche con i quattro campioni (che ha avuto un discreto successo), e poi l'Hyper Fighting, che ha cercato di livellare i vari personaggi, potenziando quelli più deboli (che in Italia è pressoché inesistente a causa del suo alto costo). Ora è in arrivo anche "Super Street Fighter 2, The New Challengers", che offre l'opportunità di nuove mosse, quattro nuovi personaggi e l'opzione "Tournament", che permette di giocare in otto contemporaneamente, con quattro macchine collegate tra loro. Perché vi diciamo tutto questo? Primo, perché con questi antenati era grande l'attesa per questa versione dedicata al Megadrive, e se vi è già caduto l'occhio sul voto, avrete realizzato che si tratta di un'attesa ben ripagata. Poi perché questa Special Champion Edition e un po' un mix dei tre giochi sopracitati. Questo significa, ad esempio, che potrete giocare con Dhalsim che si teletrasporta, Chun li che spara Fireball, Blanka che rotola in verticale, Ryu e Ken che lanciano Fireball rosse, Zangief che molla ceffoni rotanti anche in movimento, e così via. Gli esperti staranno già leccandosi i baffi, ed è inutile aggiungere altro, altrimenti non basterebbero tutte le pagine di Sonic. Per i novellini possiamo riba-

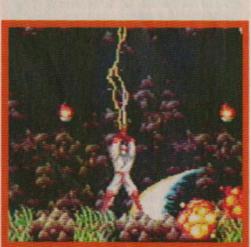
Qui sopra possiamo ammirare Bison che affronta il suo gemello. Sono le meraviglie della Champion Edition!

Il fondale della palestra di Ryn mostra inequivocabilmente il make up delle ultime versioni di Street Fighter.

Nel tempio dedicato al dio elefante, Dhalshim le suona di santa ragione a chiunque.

dire sinteticamente che Street Fighter 2 è il più grande picchiaduro della storia dei videogiochi, che solo adesso, dopo anni, vede il suo trono minacciato da validi avversari, perché presenta una batteria di lottatori validissimi e con spiccata personalità, dotati di fantastiche mosse, ottenibili tramite la combinazione di un joystick e sei pulsanti (tre per i pugni e tre per i calci). Con il Megadrive bisogna adattarsi a utilizzare il pulsante START per alternare pugni e calci, ma in commercio esistono anche joystick dedicati con sei pulsanti ed altri utili gingilli. Per finire, se proprio non siete ancora convinti, vi diremo che esiste la possibilità di diverse regolazioni: al massimo livello, potrete gustarvi la velocità ridicola del Turbo. Inoltre, come ciliegina sulla torta, c'è l'opzione torneo, che consente di sfidare i combattenti in un girone ad eliminazione diretta o a numero di incontri vinti.

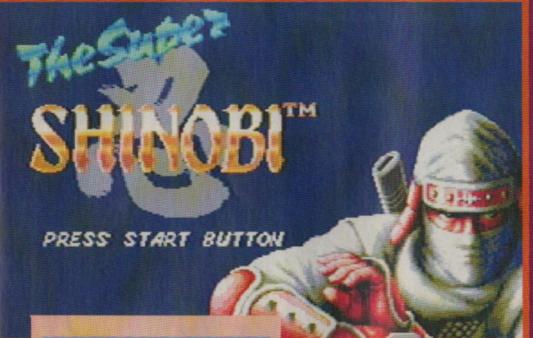
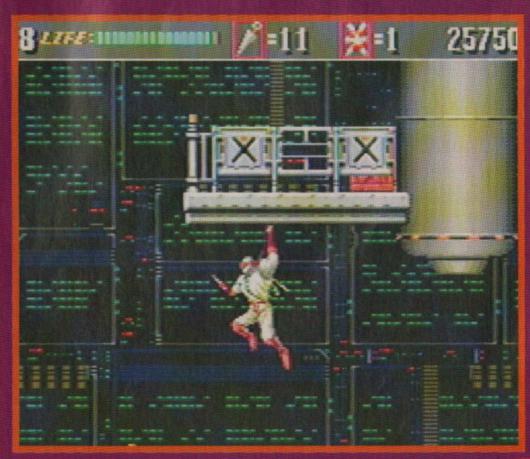
THE SUPER SHINOBI 2

Parafrasando una nota pubblicità di automobili dei giorni nostri: "Se non avete mai imbucato un gettone in sala giochi nel mitico coin-op di Shinobi, se non avete mai visto la conversione dello stesso e poi lo splendido The Super Shinobi, non perdete l'occasione di godervi la versione dei giorni nostri: The Super Shinobi 2!" In effetti TSS2 mantiene intatto il fascino di Joe Musashi, il ninja più famoso dei videogiochi, protagonista anche dei nostri fumetti, e forse questo è il suo maggior difetto: nonostante la Sega abbia operato sostanziali modifiche della prima versione di TSS2, non ci sono in realtà molte novità, a parte qualche nuovo livello. La trama è sempre la medesima: il malefico Neo Zeed, il cattivo di turno, è misteriosamente resuscitato (forse non basta disintegrarlo, bisogna piantargli un bel paletto nel cuore!) e vuole vendicarsi delle mazzate subi-

In questa pagina avete una panoramica degli ambienti in cui si avventura Joe Musashi; e quando si arrabbia.si arrabbia sul serio, come potete vedere in basso a sinistra.

Una delle poche novità di TSS2 è visualizzata qui a fianco: Musashi monta uno scatenato destriero ed affronta un nugolo di avversari in una lunga cavalcata.
Sotto vediamo la schermata di presentazione del gioco, mentre in basso Joe mostra la sue doti acrobatiche

te nei due episodi precedenti, contro una miriade impressionante di guerrieri Neo Zeed. Il gioco si articola in sette livelli discretamente impegnativi (per la difficoltà esistono 4 livelli diversi) alla fine dei quali ci sono i caratteristici boss di fine livello, che però non offrono una "resistenza" omogenea: alcuni sono di una facilità ridicola, mentre altri sono proprio massicci. E' indispensabile quindi raccogliere i ricorrenti power-up, che semplificano fin troppo la vita al nostro eroe, stando attenti alle micidiali bombe ad orologeria già viste in The Super Shinobi. In questo modo Joe avrà a disposizione oltre alla katana e agli shuriken, una miriade di mosse speciali (ninjutsu) molto spettacolari. Una di queste è... il surf in testa: TSS2 offre infatti una sezione in pieno stile arcade in cui il nostro Joe deve zigzagare tra le onde a bordo di una tavola da surf, che però può usare anche come corpo contundente. Nell'altra sezione innovativa del gioco si cavalca in groppa ad un cavallo. In conclusione, TSS2 (noto anche con il nome "Shinobi III: Revenge of the Sword Master") è un acquisto consigliato per chi non possiede i predecessori; altrimenti fateci prima un paio di partite per verificare se vi ispira fino in fondo.

ECCO THE DOLPHIN

MCD

Volete sapere come imparare qualche nuova parola? No, non serve comprare il nuovo Zingarelli: basta portare i propri genitori in vacanza a Riccione, convincerli a fare una passeggiata in ghingheri sul noto viale Ceccarini e poi coinvolgerli in una spedizioni al Delphinarium... dopo qualche applauso per le incredibili evoluzioni dei simpatici mammiferi, l'ammaestratore scatenerà i delfini in una serie di tuffi a bordo vasca, con relativa doccia fuori programma per gli spettatori elegantemente infagottati. Se siete sopravvissuti alle ire dei vostri genitori, ora potreste cercare di convincerli che in realtà i delfini non sono cattivi, anzi: sono solo giocherelloni che cercano compagnia. Se poi volete saperne qualcosa di più, potreste consultare il database della biblioteca che contiene informazioni digitalizzate sui delfini ... no, che cosa avete capito? Non dovete uscire di casa, dovete giocare a Ecco the Dolphin! La biblioteca in questione, che ci offre l'opportunità di vedere oltre cinque minuti di ottime sequenze digitalizzate in animazione, si trova in un livello avanzato della versione CD di questa già ottima cartuccia per Megadrive. La struttu-

Spesso vi ritroverete a esplorare caverne subacquee e stretti passaggi infestati da strane creature: piovre, orche, ecc.

La grafica è sostanzialmente la stessa della versione per Mega Drive, ma la musica sfrutta il CD ed è veramente bellissima e coinvolgente ... quasi ipnotica!

ra di gioco è identica: dobbiamo guidare il delfino Ecco nell'esplorazione sottomarina per salvare i suoi amici, affrontando mille insidie, ma potendo anche contare sulle informazioni fornite da alcuni amici, nonché dai cristalli magici disseminati qua e là.
Anche la grafica non migliora sostanzialmente, ma c'è una quantità di nuovi livelli e, soprattutto, c'è un sonoro da far rabbrividire! Addirittura nel manuale del gioco si può trovare la maniera di utilizzare il sistema sonoro della Sega, senza l'aggiunta di particolari macchinari, sistemando gli altoparlanti in modo da ottenere l'effetto "surround" (come al cinema, per intenderci).
Ecco è un delfino con una predisposizione particolare per la musica: ogni volta che porta a termine una missione impara una nuova canzone, che si rivela essere una nuova arma contro i nemici particolarmente sensibili ai segnali ad alta frequenza. Se ancora non avete comprato la cartuccia per Megadrive, è l'occasione buona per acquistare direttamente il magico dischetto argentato: potreste diventare studiosi di fisica e fare una tesi sulla trasmissione delle onde sonore sott'acqua!

Ecco un'orca che vi potrà dare delle utili informazioni! Le animazioni di Ecco sono molto realistiche: provate a fare qualche balzo fuori dall'acqua!

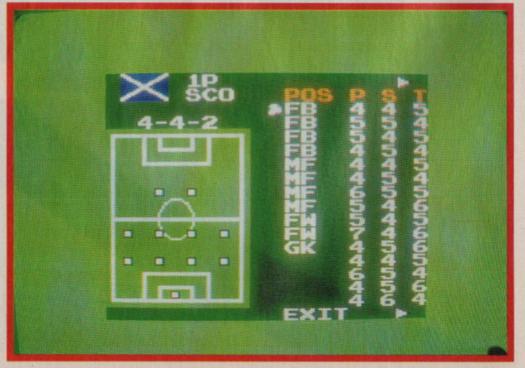
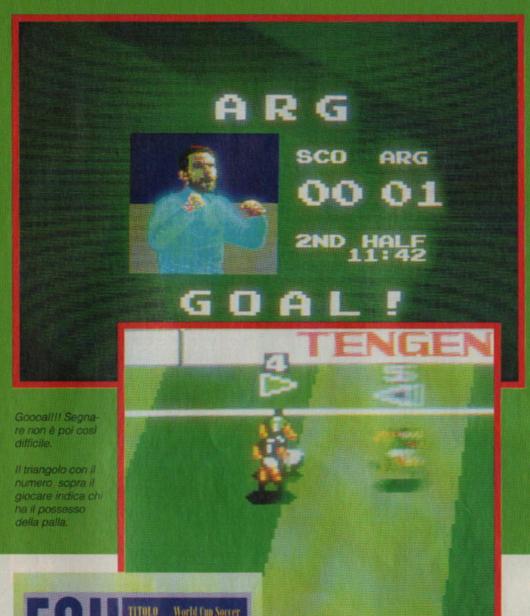
WORLD CUP SOCCER

GG

Si avvicina l'anno della Coppa del Mondo, appuntamento quadriennale che dovrebbe mettere in mostra le migliori formazioni esistenti ed ecco che cominciano ad uscire videogiochi dedicati all'avvenimento: World Cup Soccer della Tengen offre l'opportunità di vestire la maglia delle migliori formazioni nazionali del mondo (non chiedeteci quante sono perché noi siamo nazionalisti e abbiamo giocato sempre con l'Italia) per scatenarsi nella fase finale della Coppa, con girone preliminare a quattro, ottavi di finale, ecc.. A dire il vero, c'è anche un piccolo tocco umoristico: possiamo infatti scegliere il colore della casacca e, di conseguenza, è possibile giocare con l'Italia fornita di maglietta verde, ad esempio. Il gioco possiede un discreto numero di configurazioni: due livelli di difficoltà, due velocità di gioco e tre minutaggi (da 15' per tempo ai classici 45'). Tutto ciò permette un'appetibile longevità, potendo tarare il gioco in progressione, secondo il nostro livello di abilità. Personalmente di prim'acchito al minimo livello (difficoltà NORMAL, 15' per tempo, velocità SLOW) ho vinto la Coppa battendo in finale la Germania ai rigori (senza tempi supplementari; dopo i primi cinque si va ad oltranza), mentre al massimo livello ho perso 4-3 con l'Algeria, subendo un gol all'ultimo secondo. Questo perché al massimo livello WCS è molto dinamico e frenetico, e si fa veramente fatica a mantenere la concentrazione necessaria fino in fondo alla partita. Ma veniamo al gioco vero e proprio: l'azione è vista come con una telecamera, dal lato più lungo del campo: potremmo definirla isometrica-schiacciata. La porzione di campo inquadrata è abbastanza piccola, ma ciò dipende anche dallo schermo di limitate dimensioni del Game Gear: sinceramente se avessero fatto i giocatori più piccoli sarebbe stata necessaria la lente d'ingrandimento. Comunque non ci sono grossi sbalzi d'immagine quando si passa la palla e la gestione dei

Nelle due immagini vedete la possibilità di modificare la tattica e la formazione da schierare.

Goooal!!! Segnare non è poi così difficile.

Il triangolo con il numero sopra il giocare indica chi ha il possesso della palla.

movimenti è abbastanza fluida, anche se ci vuole un po' di tempo per abituarsi alla velocità più alta. Una volta compreso il sistema di gioco è possibile anche imbastire delle buone trame: bisogna solo capire che quando si passa la palla bisogna staccare le mani dal joypad per non muovere i giocatori, perché così facendo al 90% riceveremo il passaggio senza difficoltà. Il controllo del pallone è automatico (cioè rimane attaccato ai piedi), per cui è possibile destreggiarsi in dribbling spericolati senza problemi, stando sempre pronti a scaricare la palla al compagno smarcato. Qui sta a voi la scelta: se siete dei patiti di Kick Off, e non potete giocare senza una palla che fa le bizze per poter dimostrare appieno le vostre capacità pedatorie, forse WCS non fa al caso vostro. Ma se siete dei calciatori "della domenica" questo gioco non è male, anche se al giorno d'oggi ci sono in circolazione simulazioni di calcio più complete e varie, che offrono maggiori possibilità di gioco. In ultimo possiamo aggiungere che sono disponibili anche altre opzioni, come le sostituzioni e gli schemi tattici (WM, 4-4-2, 4-3-3, ecc.), ma sembrano più che altro di contorno: è da verificare statisticamente la loro reale influenza sul gioco. Se poi WCS vi piace veramente, potete anche convincere un vostro amico a comprare un'altra cartuccia in modo da giocare insieme, con due Game Gear collegati tra loro.

FAX

TITOLO	World Cup Soccer
CASA	Tengen
GENERE	Sportivo
GIOCATORI	1/2 (linkati)

GRAFICA 79

SONORO 68

GIOCABILITÁ 80

Potete tararlo al livello più adatto alla vostra abilità.

Un po' limitate se confrontate con le simulazioni di calcio che ci sono in giro.

74

- Muove il giocatore in possesso di palla/direziona le rimesse.
- 1 Per tirare e fare i lanci lunghi.
- 2 Per i passaggi corti.
- Pausa.

PGA TOUR GOLF

MS

Vi piace tanto il golf da restare alzati fino all'una di notte per vedere i tornei presentati in televisione da Mario Camicia? Come dite? Esiste anche il videoregistratore? Se è per questo c'è anche questa versione per la vostra consolina 8 bit di una delle simulazioni di golf più famose! PGA Tour Golf consente a un massimo di quattro giocatori di cimentarsi su uno dei quattro percorsi più famosi del mondo: TPC Avenel, PGA West Stadium, TPC Sawgrass e Sterling Shores. All'inizio potete fare pratica nell'utilizzo delle varie mazze, in particolar modo del putter (per i non esperti di questo sport il "putter" è il ferro che si usa in prossimità della buca), prima di avventurarvi nel percorso vero e proprio. Il gioco è abbastanza ben guidato, con tanto di indicazione dell'intensità e della direzione del vento, della distanza dalla buca e, di conseguenza, della mazza migliore da usare. Se di tanto in tanto volete prendere fiato, potete in qualsiasi momento interrompere il gioco, salvarlo e continuare più tardi dal punto in cui vi siete interrotti.

Un ulteriore aiuto è rappresentato dalle quattro visuali del campo, soprattutto, quella che indica la planimetria del green (l'area della buca). Durante il gioco vi vengono forniti diversi consigli, ma in fondo quello che all'apparenza sembra il più stupido in realtà è il più vero: "utilizzate le cognizioni e le esperienze delle buche precedenti per vincere!

Prima di scegliere il ferro da utilizzare, è sempre opportuno dare un'occhiata alla conformazione della buca (premete il tasto 1).
Se poi volete darvi alle compere, qui a sinistra c'è un negozio tutto per voi.

BRAM STOKER'S DRACULA

I tie-in (vedi la voce tie-in nel nostro mini-dizionario Viggilogico) ormai vanno sempre più di moda ed era inevitabile che ci fosse una nuova ondata di videogiochi ispirata al conte con i canini più "canalizzati" di questo mondo. Bram Stoker's Dracula (BSD) si articola in sette livelli: il viaggio in Transilvania, il castello di Dracula, la fuga dal castello, la casa di Hillingham a Londra, la chiesa di Carfax, il ritorno in Transilvania e la sfida finale con il Conte nel suo maniero diroccato. Ciascun livello è suddiviso in due sottolivelli, ambientati uno di giorno e l'altro di notte; per passare al livello successivo dovrete sconfiggere il Vampiro che si nasconde sotto varie spoglie: un'ombra spettrale, un lupo, un pipistrello, un giovane dallo sguardo magnetico e un non-morto... Per fortuna abbiamo molte armi a disposizione: un coltello, alcune pietre, un'ascia rotante da lancio, le torce infuocate e, infine, le rocce doppie, che si dividono in volo (arma strana, ma efficace). Non mancano molti altri tipi di "pillole energetiche" nascoste dentro certi blocchi di pietra o difese da alcuni mostri: monete, diamanti, vite extra, crediti extra, bonus per recuperare l'energia, invincibilità e orologini, indispensabili per prolungare le nostre speranze oltre il tempo limite concessoci inizialmente. Decisamente da non disprezzare per i patiti del genere.

Sta per arrivare il mostro alla fine del primo livello. Sotto vedete la foresta del castello di Dracula.

JAMES POND 2
CODENAME ROBOCOD

MS

Incredibile: a distanza di più di un anno dall'uscita della versione per Megadrive, ecco apparire sulla scena la miracolosa cartuccia per il Master System di uno dei più bei giochi di piattaforme dell'intera storia dei videogiochi. Anche chi non è patito per questo genere di giochi, come il sottoscritto, non può non riconoscere che questo JP2 sfrutta al meglio le potenzialità del Master System, tanto che risulta molto simile alla versione per Megadrive. In sintesi vi rammentiamo la trama del gioco: siamo all'antivigilia di Natale e il nostro imperturbabile agente segreto si trova in missione speciale al Polo Nord. Che cosa ci fa? Un po' di fantasia, diamine! Il malvagio Dr. Maybe, l'avversario di James Pond per antonomasia, è ritornato e sta attuando il piano più subdolo mai escogitato da mente umana:

La fabbrica di giocattoli di Babbo Natale: non vorrei essere nei panni del bambino a cui i giochi sono destinati!

Odio i pinguini con le scarpe da tennis!

intrufolarsi nelle principali fabbriche di giocattoli di Babbo Natale, per poter installare alcune bombe, camuffate da pinguino, che esploderanno entro 48 ore! Il nostro eroe deve quindi munirsi di uno speciale Robovestito creato dal grandissimo scienziato Phil. Il bello è che Phil ha anche creato delle ali e un'armatura che possono essere indossate sopra al robovestito, che sono state rubate da Maybe, per cui dobbiamo cercarle all'interno del gioco. E veniamo a quest'ultimo. In realtà JP2 non è un platform in senso classico perché proprio la gestione dei movimenti del personaggio spiega il successo del gioco: in una parola potremmo definirla "friendly", cioè amichevole! E' facilissimo e divertente imparare come si muove il nostro personaggio: per destreggiarsi negli intricati dedali di cui sono composti i ben 60 livelli del gioco, basta saltare o allungarsi come Tiramolla (il personaggio dei fumetti fatto di gomma estremamente elastica). Volete vedere che cosa vi aspetta intorno, fuori dallo schermo? Basta allungarsi, premendo il pulsante 2, verso l'alto fino ad arrivare al soffitto, oppure premere il joypad verso il basso e usare il medesimo pulsante. Come si devono eliminare i nemici? Niente violenza, basta saltargli sulla capoccia o saltare e spingere verso il basso il joypad

Volete che vi descriva i vari livelli e tutti i bonus che potete raccattare lungo la strada? E' una cosa troppo lunga e io non ho tempo... scusate, ma devo andare a giocare...

Momenti privati della vita di James Pond: sulla banchisa polare artica come nelle stanze del castello Robocod rimane pur sempre un gran merluzzo!

FAX

TITOLO	James Pond 2 - R.
CASA	U.S. Gold
GENERE	Piattaforme
GIOCATORI	1

GRAFICA 97

SONORO 93

GIOCABILITÀ 98

E' quasi simile alla versione per Mega Drive, il che è tutto dire!

E' proprio difficile trovargli dei difetti!

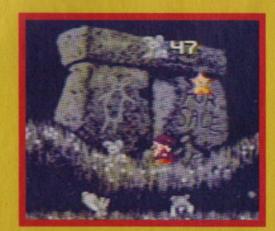
96

- Per muovere RoboCod/per farlo piombare addosso agli avversari in picchiata/per "allargare il panorama" e guardarsi intorno.
- 1 Salta.
- 2 Per allungarsi e quindi arrampicarsi.

WIZ'N'LIZ

MD

Anche sul pianeta Pum si sta per aprire la stagione della caccia e qualche bel furbone ha pensato bene di raggranellare qualche dollaro rubando tutti i coniglietti allevati da Wiz e Liz per rivenderli come selvaggina... Chi sono Wiz e Liz? Caspita, ma dove vivete? Sono il Mago e la Strega più famosi dopo Merlino e Magò! D'accordo, il loro hobby è alquanto strampalato, ma sareste davvero così insensibili da non dar loro una mano per recuperare tutti i loro coniglietti, così simpatici, buffi e teneri? Eccoci quindi all'opera: la schermata principale del gioco mostra la casetta dei nostri eroi, con tanto di pentolone magico in cui miscelare i diversi componenti, così da ottenere i più svariati incantesimi. Come si ottengono i componenti magici? Raccogliendo abbastanza fruttini, regalati dai conigli, naturalmente, in maniera da riempire l'apposito indicatore di magia, posto in basso a destra. Gli incantesimi sono in effetti il vero succo del gioco: ce ne sono più di cento, ed alcuni danno accesso a simpatici sotto-giochi, come lo Space Invaders con i conigli alieni. Lo scopo più classico del gioco è invece terminare i vari mondi normali, che si possono scegliere tramite la schermata a cui si accede uscendo di casa, piena di cancelli dimensionali. Per

Nella foto in alto potete vedere uno dei sotto-giochi di Wiz'n'Liz mentre qui sopra vedete inquadrati una manciata di preziosi fruttini che potrete raccogliere con un semplice salto.
Nella foto sotto potete constatare l'effetto di un bell'incantesimo!

A fianco la schermata di selezione dei livelli e il sotto-gioco Rabbit Invaders. In basso le immagini illustrano lo "spleet-screen"

completare ogni mondo, all'inizio bisogna trovare i conigli che ci regalano le lettere per completare il messaggio che compare nella zona superiore dello schermo, e poi, più avanti nel gioco, è necessario anche salvare un certo numero di conigli nel tempo massimo a nostra disposizione. Con un po' d'allenamento non è poi così difficile completare tutti i mondi, per arrivare ad affrontare il famigerato mostro finale, che varia secondo il livello di difficoltà. Il divertente in WNL però è esplorare tutto il gioco, raccogliendo tutto il possibile, magari utilizzando l'opzione "split-screen". Quest'ultima permette di giocare in due contemporaneamente, con lo schermo suddiviso in due sezioni orizzontali. Tutto sommato possiamo concludere che WNL è un buon platform-game (non ve l'avevamo ancora detto, ma sicuramente l'avevate già intuito e notato nella scheda tecnica, vero?), ma per diventare un classico avrebbe dovuto possedere un livello di difficoltà meglio calibrato.

LA LEGGENDA DELLA
GOLDEN AXE
QUANDO IL NANO GIULIUS TESTA DI TUONO, IL BARBARO AX-BATTLER E L'AMAZZONE TYRIS-FLARE SCONFISSERO L'IMPERATORE DEL MALE DARK GULD E ...
...RESTITUIRONO LA SACRA GOLDEN AXE AL RE DI YURIA, PENSARONO CHE I LORO GUAI ERANO FINITI...
MA PERCHE' CI FICCHIAMO IN QUESTE SITUAZIONI?
FORZA, FATEVI SOTTO!
BEH, IO NO! E' ORA DI PRANZO!
COLPITE, FRATELLI!
ECCO, LUCERTOLONA! PRENDITI QUESTO!
PELLE DI LUCERTOLA! OTTIMA PER UN NUOVO ABITO!
GAKK!
SWISHSH!
LA CITTA' DEGLI SPIRITI

ARGH!

SSHUCK!
BECCATI QUESTO!
PERCHE' BUTTARE DEL CIBO COSI' **DELIZIOSO**?

BASTA CON LE CHIACCHIERE!
MINOTAURI! PRENDETE IL BARBARO E IL NANO! LI VOGLIO VIVI!
IO PENSERO' A TYRISFLARE!
A ME, POTERE DELL'**ARIA**!
LE COSE SI METTONO **MALE**!
A ME, POTERE DEL **FUOCO**!
VA BENE! L'HANNO **VOLUTO**!
A ME, POTERE DELLA **TERRA**!

EH! EH! MAGIA DECI-SAMENTE FIACCA!
SOTTO, MINOTAURI!
PUFF!
SHUCKUSHUCKUSH!
KRACK!
HUR! HUR! DAI, NANEROT-TOLO!
THUD!
VI VIENE IN MENTE NIEN... AHI!
AX! ALZATI! NON PUOI...
E' MORTO, TYRIS! TRANQUIL-LA: MI BASTATE TU E IL NANO!
TYRIS GLI SPARA UN CALCIO ROVESCIATO...
YHIAAA!
UUMMMF!
...POI AFFONDA DECISA.
RAAARGH!
AAAH!
KKRASHH!

MA...
A ME, DEMONE DEI SERPENTI! DAI VITA ALLE FUNI...
...CHE BLOCCHINO I NEMICI!
SCIOGLIMI, MALEDETTA!
BRUTTA STREGA! SCIOGLIMI O TI DISTRUGGO!
E INVECE...
SONO RIGA MORTIUS: COMANDO LE GUARDIE DI BLACKSPELL!
E CHI SE NE FREGA! CHI E' L'INCANTATRICE DI CORDE?
METTIMI GIU'! SOFFRO DI VERTIGINI!
CHE NANEROTTOLO PIENO DI BILE! IO SONO XARIA, PUPILLA DI BLACKSPELL, IL GRANDE...
...NEGROMANTE! TI LASCIO VIVO SOLO PERCHE' SERVI A LUI!
AX LO LASCIANO LI'?
LASCIALO PERDERE! NOI SIAMO MESSI MOLTO PEGGIO!
TEMPO DOPO...
ECCOCI: LA CITTA' DEGLI SPIRITI!
CHE FAME! AVRANNO ZUPPA DI SCARAFAGGI?
POSSIAMO SEMPRE FARE LUCERTOLA FRITTA!

NEL COVO DI BLACKSPELL...
L-LA GOLDEN AXE!
ESATTO, TYRIS-FLARE! IL SIMBOLO DEL POTERE!
L'HO RUBATA AL RE DI YURIA! ORA POTRO' CREARMI UN IMPERO!
E ALLORA? CHE C'ENTRIAMO NOI, STREGONE?
GUARDA LAGGIU', GIULIUS THUNDERHEAD: QUALCUNO CHE CREDEVI MORTO STA PER RINASCERE!
GUIDERA' LE MIE ARMATE... QUANDO AVRO' UCCISO UNO DI VOI PER RIDARGLI L'ANIMA!
DEI ONNIPOTENTI! QUELLO E' DARK GULD!
TU SEI PAZZO, DARKSPELL! SE LO RISVEGLI, DARK GULD TI STRAPPA LE BUDELLA E SE LE MANGIA!
NON TI SERVIRA' LA NOSTRA MORTE!
NEL FRATTEMPO...
SEMBRA MORTO! CHE NE FACCIAMO?
LO BRUCIAMO!
LO DIAMO IN PASTO AI PORCI!

"LE DONNE POSSONO PERDONARE TUTTO A UNA BELLA DONNA...TRANNE IL VISO CHE ODINO LE HA DATO IN SORTE"
[dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
GIA', LE COSE NON SI METTONO PROPRIO BENE PER I NOSTRI EROI! AX-BATTLER CORRE IL RISCHIO DI ANDARE IN PASTO AI PORCI DEL VILLAGGIO E NEI SOTTERRANEI DELLA CITTA' DEGLI SPIRITI ...
PER FORTUNA IL NANO NON PERDE LA CALMA ...E NEMMENO IL SUO SENSO DELL' UMORISMO!
VAI GIU' A MARCIRE, AMAZZONE!
COMINCIO A SENTIRE UN CERTO ATTACCAMENTO A QUESTO POSTO!
ZITTO, NANO!
TYRIS! SEI VENUTA A TROVARMI?
STRINGILA BENE, RIGIA! LE SUE MOSSETTE NON LE SERVIRANNO, QUI!
BEL POSTICINO, NO?

MENTRE SULLA PIAZZA DEL VILLAGGIO ...
METTETE-LO ALLA GOGNA! MARCIRA' A PUNTINO!
UH? CHI DE-VE MARCIRE?
OOOH, LA MIA TE-STA!
ERI TU CHE DOVEVI MARCI-RE! NON ERI MORTO? TI AVEVANO SPACCATO LA TESTA!
OHI! LA-SCIA STARE QUELLA PA-ROLA!
MA AD UN TRATTO...
I MIEI AMICI ... DOVE SONO?
LI HANNO PRESI I MOSTRI DI BLACKSPELL ... ORA MARCIRAN-NO NELLE SE-GRETE ...
...E NON SE LA CAVERANNO!
CALA IL BUIO...
NON SONO LONTANE LE ROVINE: BLACKSPELL STA LI'! LA CHIAMANO LA CITTADELLA DELLE ANIME MORTE!
GRAZIE, VECCHIO! ECCO UN SOLDO PER IL DISTURBO!
BAH! LA CAR-NE MARCISCE! I SOLDI NO!

L'ALBA ILLUMINA LE ROVINE DI AUROPOLIS...

...AL CENTRO TRONEGGIA' LA CITTA' DEGLI SPIRITI!

UN INTRUSO! MUORI!
GAARRGH!
NON OGGI, RETTILONE!
NO! AIUTO!
EEEARGGH!
UNA SEGRETA CON UOVA DI LUCERTOLA E UNA VESTALE CHE...
MAGO BLACKSPELL, AIUTO! AVANZA UN AGGRESSORE...
BASTA! NON CHIAMERAI PIU' NESSUNO!
AX-BATTLER! TI AVEVANO DATO PER MORTO!
COSI' AVRO' IO IL PIACERE DI FINIRTI...
PER IL FIATO DI GULD!

NEL COVO DI BLACKSPELL ...
RIGIA, VAI A PRENDE-RE QUELLO STUPIDO BARBARO!
DOVE SEI? AVANTI, FATTI SOTTO!
USA QUESTO!
QUESTA PUZZA ... PUO' ESSE-RE SOLO UMANA!
SSS!
DOV' E' IL NEGROMANTE? VIENI FUORI!
DANNAZ...
GRRRARR!

"A DRAGO BIZZARIAN DONATO NON SI GUARDA IN BOCCA... MA E' COMUNQUE PRUDENTE CONTROLLARGLI IL RESPIRO, PRIMA CHE TI INCENDI L' INTERA SCUDERIA".
[dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
AX-BATTLER NON E' CERTO IL TIPO DA FARSI SPAVENTARE DA UNA LUCERTOLA QUALSIASI...
FATTI SOTTO!
...SEBBENE FORMIDABILMENTE ARMATA E ANCOR PIU' FORMIDABILMENTE MONTATA DA UN VISCIDO "VERDONE" CON POCO SALE IN ZUCCA!
ECCOMI!
GRAARL
KTANG!
AAARGH! MALEDETTO!
QUESTO TI FERMERA'!
OORF... OUGH...

IL BARBARO VIENE TRASCINATO NELLE SEGRETE...
E COSI' QUEL PEZZO DI MANZO E' VIVO!
AX-BATTLER!
UH ... CHE COSA E' SUCCESSO ?
TI HANNO BUTTATO GIU' CON UNA BOTTIGLIETTA! PATETICO!
GIULIUS, TYRIS, CHE SUCCEDE ?
LO CHIEDI A ME ? L'ULTIMA VOLTA CHE TI HO VISTO ERI MORTO!
SILENZIO!
A ME, DEMONE DELLA ROCCIA: PORTAMI TYRIS-FLARE !
VIENI A ME!
PER I DENTI DI GULD! AIUTO!
K·K·R·R·K·K!
NON HO TEMPO DI OCCUPARMI DEGLI ALTRI DUE! AMMAZZATELI! MA TENETE I CORPI: POTREI RESUSCITARLI PER TORTURARLI UN PO'!

DI' A QUESTA COSA DI LASCIARMI! CHE VUOI DA ME, BLACKSPELL?
NIENTE DI SPECIALE! PORTARTI A CORPSELAND E AVERE IL TUO DELIZIOSO CADAVERE!
SSS
EHI, LUCERTOLA! POTRESTI FARTI DEL MALE CON QUELLA LAMA!
SCUSA I PIEDI...
ZZZISS!
KLANG!
DATTI DA FARE, AX! ORA!
BEL COLPO, GIULIUS! HO LA CHIAVE!
COSA?
SOGNI D'ORO!
ZZI...
KRAK!
SVELTO CON LA CHIAVE!
...MI SENTO UN PO' IN SOSPESO!

HAI DEI PROBLEMI, LUCERTOLA ?
NON STAI COMODA, LUCERTOLA ?
FERMI, NON POTETE!

VIA DI QUI!

DOV'E' LA GUARDIA ?

DOVE SONO ANDATI ?
SECONDO TE SONO SCAPPATI PERCHE' CI HAN SENTITO ?
ECCO LE ARMI!

AX-BATTLER E GILIUS THUNDERHEAD...CHE PIACERE!
IO SONO PROFFIT, IL MAGO-MERCANTE ... E LEGGO NEL VOSTRO FUTURO IL BISOGNO DI DUE DRAGHI BIZZARIAN !
NE HO GIUSTO DUE FANTASTICI ...PER SOLI VENTI PEZZI D'ORO!

VENTI MINUTI (E VENTI MONETE) PIU' TARDI...:

POTEVAMO AMMAZZARLO E PRENDERGLI LE BESTIE!

MAI METTERSI CONTRO UN MAGO! NON NE VALE LA PENA!

E POI AVEVAMO FRETTA...

CORPSELAND!

ALT! IL SACRIFICIO INIZIA! NESSUNO PUO' ENTRARE!

DAI, FALLA FUORI!

"RARAMENTE GLI UOMINI ALTI, PRESTANTI E MUSCOLOSI SONO ANCHE INTELLIGENTI - ALMENO COSI SI DICE NEL PAESE DEI NANI."
[dagli aforismi di Giulius Thunderbead]
NON E' MAI UN PIACERE COMBATTERE CONTRO UN PLOTONE DI SCHELETRI DIGRIGNANTI.
NON TANTO PERCHE' INCUTANO TIMORE, QUANTO PERCHE' E' DIFFICILE INFILZARLI AL CUORE!
UCCIDETE I MIEI NEMICI!
NON CI FERMERAI COSI' FACILMENTE, XARIA!
CLACK!
SEMBRANO PIU' MALNUTRITI DI ME!
SSTCHKSS!
TAK!
TOK!
TEH!
VAI VIA, PEZZO DA OSSARIO!
TEKA
DOK!
IL SOLE SORGE! TRA POCO TYRUSFLARE MORIRA'!
ERRORE! GIULIUS, L'INCANTESIMO!
A ME, POTERE DELLA TERRA! DISTRUGGI XARIA!
FERMO!
THUD!
KRACKRUNCH!
BEL COLPO, GIULIUS!

INTANTO UN RITO DIABOLICO STA PER INIZIARE SULLA TOMBA DI DARK GULD...
DEMONIO, RE DEI MORTI, PER IL POTERE DELLA GOLDEN AXE E PER IL SANGUE DI TYRIS-FLARE...
MENO MALE, IL SOLE! LA MIA MAGIA DIVENTERA' PIU' FORTE!
...RESTITUISCI DARK GULD...
...E ACCETTA IN CAMBIO LO SPIRITO DELL'AMAZZONE!
MI DEVO CONCENTRARE...
HHHHH...
A ME, POTERE DEL FUOCO! BRUCIA LE CORDE!
DEMONIO, ECCOTI QUESTA DONNA!

UFF!
KKCHANGG!
RAAAA!
ORRORE!
L'AXE!
IO... IO TI CO-MANDO...
UH... FORZA!
FERMO!
GRAK
ORRORE!
CE L'HO FATTA!
UH, UH! PRENDI, DONNA!

INDIETRO, SCIMMIONE!
ACCI-DENTI! CHE BELVA!
SI'! SE LA CAVA DA SO-LA! MA AIU-TIAMOLA! SE NO CHE FIGURA CI FACCIAMO?
VI DI-STRUGGO TUTTI!
HAI SEN-TITO LA SIGNO-RA? NON FARE IL TIMIDO!
OOOFF!
SCUSATELA! DI SOLITO E' PIU' RISERVATA!
HHH!
RARGG!
UFF!
BECCATI UN BEL CALCIO AL VOLO!

D'IMPROVVISO...
UGRUGRUGRODO! RORAIEEE!
EHI! CHE COSA SUCCEDE?
UN TERREMOTO! A TERRA!
BRRKATOOOM!
NO! NON DEVI... AEEEII!
MI HAI STRAPPATO ALLA MORTE...
...ORA DEBBO VIVERE!
NO! L'INCANTESIMO NON E' COMPLETO!
LAVIAMO LE MANI NEL SANGUE, STREGONE!
DOBBIAMO UCCIDERE TYRUS, AX E GIULIUS!
DIAVOLO!
NON CI CREDO!
GUARDA!
L'INCANTESIMO SI REALIZZERA'?

"SUCCEDE SPESSO CHE IL TUO NEMICO ABBIA DUE FACCE ... MA LA COSA PEGGIORE CHE POSSA CAPITARTI È UN NEMICO CON DUE TESTE."
[dagli aforismi di Giulius Thunderhead]
MENTRE IL MORTO A DUE TESTE URLA INCITAMENTI AI SUOI, AX, TYRIS E GIULIUS CERCANO DI VENDERE LA PELLE AL PIU' CARO PREZZO POSSIBILE...
...E VI ASSICURO CHE TRA TUTTI QUESTI BESTIONI NON E' FACILE...
MORTE! FATELI A BRANDELLI!
SI'! COSI' MI LIBERERO' DA QUESTO PAZZO!
AX! FACCIAMO UN PO' DI MAGIA?
AX-BATTLER PRONUNCIA LE PAROLE MAGICHE.
A ME, POTERE DELL' ARIA!
SPAZZALI VIA!
WHOOOOSHH!
EARGH!
AAAH!
FERMI! LIBERATEMI DA QUESTO DEMONIO!
SILENZIO, STREGONE! ORA DECIDO IO!

DEVO COMPLETARE L'INCANTESIMO!
NON PUOI ESSERE LIBERATO SE NON ...
... SOLTANTO DOPO L'INCANTESIMO!
WHAPP!
E ADESSO TACI!
UGGGHH!
LA MAGIA SI ESAURISCE! HO BISOGNO DI PIU' PORZIONI!
LASCIA FARE A ME!
A ME, POTERE DEL FUOCO!
UCCELLO DI FUOCO, ATTACCA IL MOSTRO!
AH! AH! AH! CHE PENA!
SCUSATE, AMICI! NON CE LA FACCIO PIU'! SONO ESAUSTA!

AVETE FINITO COI VOSTRI GIOCHETTI? PREPARATEVI AL DISASTRO!
A ME, DEMONIO DELLE AQUILE!
KKRAKOOM!
PER IL FIATO DELLA GORGONA!
AX-BATTLER! SARAI IL PRIMO!
AX! OCCHIO!
NESSUNO MI METTE LE MANI ADDOSSO!
ATTENTO, GULD...
...NESSUNO OSA TOCCARMI!
QUELL'AMMASSO DI CICCIA NON CAPISCE CHE LO AMMAZZERANNO?

GIULIUS, SALTA SU QUESTI BIZZAR-RIANS!
LO PORTERANNO A FIREDRAKE FELL!
AX HA BISOGNO DI NOI!
A FIREDRAKE FELL...
LASCIA CHE PRENDA LA SPADA E... EHI!
CAVALIERI, SBARAZZATEMI DA QUESTO STUPIDO UMANO!
PROVATECI, STUPIDI SENZA CERVELLO!
QUATTRO CONTRO UNO: REGOLARE!
ALL'ATTACCO!

BÈCCATELO!
KTTANNG!
E TU BECCATI QUESTO!
KRUNG!
E MUORI! DI CHE SEI FATTO?
ASPETTA CHE RIESCA A LIBERARE LA SPADA...
LASCIATEMI! NESSUNO PUÒ TENERMI PRIGIONIERO!
EHI, DUE-TESTE! SE TI METTO LE MANI ADDOSSO...
MA PIANTALA...
APPENA LO STREGONE RINVIENE, TI TOGLIEREMO LA VITA, AX-BATTLER... E FINALMENTE IO RIAVRÒ LA MIA!
TU SEI VIVO SOLO FINCHÈ MI SERVI!
MA FINO A QUANDO?

"DI BATTAGLIE NE POTETE PERDERE QUANTE VOLETE. CE N'E' UNA CHE E' ASSOLUTAMENTE INDISPENSABILE VINCERE, PERO': L'ULTIMA."
[dagli aforismi di Giulius Thunderbead]

LA SALA DEL TRONO DI DARK GULD...

MI VENDICHERO' DI TUTTO QUELLO CHE MI HAI FATTO...

...POI PENSERO' AI TUOI AMICI! LA LORO MORTE SARA' PIU' LENTA!

...NESSUNO HA MAI RACCONTATO COME FOSSE.

VA' ALL' INFERNO!

GIA' FATTO E... NON MI E' PIACIUTO!

LE COSE NON SI STANNO METTENDO AFFATTO BENE PER AX-BATTLER. PER FORTUNA DUE PERSONE CHE LO AMANO STANNO ACCORRENDO...

LE POZIONI RICARICANO I DUE AMICI ...
E COSI'...
DOVREMMO ESSERCI ... EHI, GUARDA!
FIREDRAKE FELL!
CI SARA' QUALCOSA DA MANGIARE?
SMETTI DI PENSARE AL TUO STOMACO!

ARRAMPICHIAMOCI DI QUA!
PASSIAMO DAGLI OCCHI!
SILENZIO!
SCUSA ... E' IL MIO STOMACO CHE PROTESTA!

AX FREQUENTA PESSIME COMPAGNIE...
QUANDO DICO "GIU'" SALTIAMO!
GIU'!
PRONTO?
PRONTO!
ANDIAMO!
PER IL SANGUE DI AX-BATTLER IO, LO STREGONE BLACKSPELL TI ORDINO...
TAGLIA CORTO!
FERMI!

VOLETE SEPARARVI? CI PENSO IO!
LA DONNA!
N-NO! NO!
CE NE AVETE MESSO, DEL TEMPO!
NON TI CREDEVAMO COSI' STUPIDO DA FARTI BECCARE!
CHIUDETE IL BECCO: MI E' SCAPPATO DARK GULD!
KRANNG!
A ME, DEMONI DELLA LAVA! MANDATE I VOSTRI GUERRIERI!
GIULIUS, METTIAMO INSIEME LE NOSTRE MAGIE!
A ME, POTERE DEL FUOCO!
A ME, POTERE DELLA TERRA!

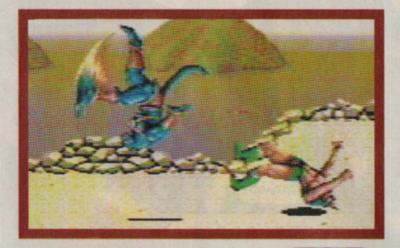
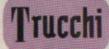
KDUNNCH!
RUMMBLE!
FILIAMO!
NO! NON LASCIATEMI!
NON VOGLIO MORIRE!
BADDOOOM!
LA MONTAGNA E' ESPLOSA!
E' LA FINE DI DARK GULD!
SPERIAMO!
RESTITUIREMO LA GOLDEN AXE AL RE DI YURIA!
E SPERIAMO CHE CI SIA UNA BUONA RICOMPENSA!
...E UN RICCO BANCHETTO!
FINE
MA SARA' DAVVERO FINITA L'AVVENTURA?

Zona Trucchi

Bentornati nella Zona Trucchi, la rubrica dedicata agli aiuti e alle soluzioni dei giochi più difficili.

GOLDEN AXE

PER SELEZIONARE IL LIVELLO - Selezionate il gioco a un giocatore e premete la pulsantiera verso sinistra contemporaneamente ai pulsanti A e C: otterrete 9 "Continue"; poi schiacciate B, START e Sinistra per poter iniziare al livello che volete.

"CONTINUE" EXTRA - Schiacciate Su, Sinistra e il pulsante 2 per iniziare in qualsiasi stage.

REVENGE OF SHINOBI

SHURIKEN INFINITI - Andate nella schermata delle opzioni e selezionate 00 Shuriken; pazientate per circa un minuto, finché non vedrete compiersi il miracolo: il doppio zero si trasformerà in un bellissimo otto "coricato", il quale non è altro che il simbolo dell'infinito. Infatti ora avete un numero infinito di shuriken.

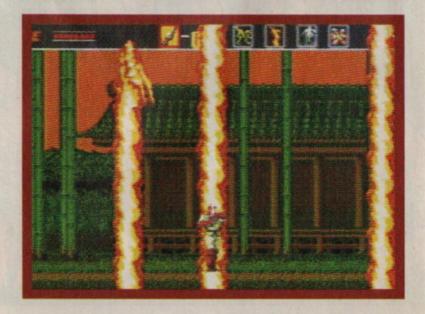
VITA EXTRA - Nella seconda parte della foresta, andate in cima alla torre, dove sporge il palo, mettetevi a destra con la faccia rivolta a sinistra, saltate in alto e sparate: dovrebbe apparire una vita extra.

"CONTINUE" EXTRA - Dopo aver consumato tutti i "continue" a disposizione, ne possiamo ottenere un altro premendo insieme Su, Sinistra e il pulsante 1.

ROAD RASH 2

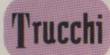
Questo è il miglior gioco di moto disponibile al giorno d'oggi nel mondo Sega. Per facilitarvi la vita eccovi cinque codici "dollarosi" che vi dotano di mega-moto.

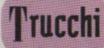
CODICE	MOTO	DOLLARI	LIVELLO
OFUI 34TR	SHURIKEN TT250	20.410	3
OFIA 39TA	BANZAI 7.11	19.410	3
OP1I 4SKO	DIABLO 1000	30810	4
OCTQ 4JAG	DIABLO 1000N	17730	4
OH4R 55OH	DIABLO 1000	20930	5

Per gareggiare in qualsiasi livello con la moto che volete, andate prima di tutto nella schermata di scelta del player "mode" e selezionate "MANO A MANO". Ora fate un salto nel negozio di moto e cuccatevi la vostra due ruote preferita; poi tornate nella schermata del player mode e scegliete "TAKE TURNS", per poi passare a "SOLO". In questa modo potrete gareggiare con una Diablo 1000N già nel primo livello!

SONIC THE HEDGEHOG 2

Trucchi

COLLEZIONARE TUTTI GLI SMERALDI - Per collezionare tutti i sette Chaos Emeralds nella prima zona andate nella schermata delle opzioni e selezionate il modo in cui volete giocare (solo Sonic, solo Tails od entrambi) e poi premete START. Collezionate almeno 50 anelli e poi andate alla prima Star Post per accedere allo Special Stage dove collezionerete il primo smeraldo. Quando uscite premete RESET, tornate nella schermata delle opzioni, premete START, collezionate almeno 50 anelli e ritornate alla Star Post. Scoprirete che ora vi trovate nel secondo stage della Special Zone: completatelo e avrete due smeraldi! Continuando a ripetere questa sequenza alla fine avrete collezionato tutti i sette smeraldi.

ALIEN 3

VITE INFINITE - Nella schermata dei titoli scegliete CONFIGURE, poi selezionate 2 PLAYERS. Iniziate a giocare e perdete tutte le vostre vite; a questo punto ritornate a CONFIGURE e scegliete CONTINUE: potete cominciare a fare salti di gioia, perché ora gli Alieni non vi potranno uccidere più!

GOLDEN AXE 2

UNITÀ DI MAGIA - Affrontate il primo Boss schiacciando il pulsante A; rilasciatelo ai fuochi del campo, ma non attaccate nulla: otterrete 200 unità di magia.

SELEZIONE DEL LIVELLO - Durante la schermata iniziale dei titoli premete A, B, C e START. Selezionate le opzioni, tenete premuto A e continuate a schiacciare B e C finché raggiungete la schermata di selezione dei personaggi. Ora basta premere A, Su, B e C per ottenere la schermata di selezione del livello.

game genie novità

Avete un Game Genie? Avete un Mega Drive? Per completare alla perfezione il cocktail mancano solo i nostri codici...

ECCO THE DOLPHIN

Come rifiutarsi di dare una mano ad un personaggio così dolce e simpatico? Eccovi una manciata di codici ittici!

Aria quasi infinita	AKRTJA64
Protezione dalla maggior parte dei nemici, incluso la piovra	AL2AJA7L+ ALZAJA5Y+ AAVTNAFC
La piovra è fatale	HAVTNAFC
Il banco di pesci ripristina interamente l'energia	HCBTLAEW
La medusa e altri nemici ripristinano l'energia invece di toglierla	SW2AKGPJ+HC2AJAFL
La medusa e altri nemici ripristinano l'aria invece di toglierla	SW2AKGPJ+TC2AJGFL+E42AJAFN

SONIC THE HEDGEHOG 2

Non poteva certo mancare il mitico: ecco la prima puntata di quella che si annuncia una lunga serie di codici...

Per iniziare con 99 vite	NN3TAACL
Ogni anello vale più di 80 anelli	SCRAB9X0
Ogni anello vale più di 25.000 anelli!	SCRABCX0
Mega salto	BDLTAAGL
Basta 1 anello per diventare Super Sonic	AGZTCACJ+ACZTCACA
Bastano 10 anelli per diventare Super Sonic	BLZTCACJ+ACZTCACA
Vite infinite (player 1)	JW3ACA4J
Vite infinite (player 2)	JXGACA7G

STREET OF RAGE 2

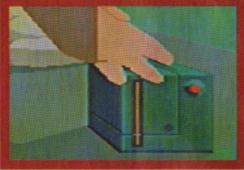
Se i vostri bicipiti fanno proprio cilecca, non vi resta che cominciare a digitare i seguenti codici.

Per iniziare con 5 vite (player 1)	WJ0ABECT
Per iniziare con 9 vite (player 1)	LV0ABECT
Per iniziare con 5 vite (player 2)	WK0ABEG8+WL5ABEBA
Per iniziare con 9 vite (player 2)	LV0ABEG8+LW5ABEBA
Per iniziare con 6 continue (player 1)	AZ1AAAA2
Per iniziare con 6 continue (player 2)	AZ1AAADR
Vite infinite (entrambi i giocatori)	AW7TAA7J
La mela ripristina più energia	JKFAAAHA
La borsa vale 10.000	ABFTACAY
Il lingotto vale 10.000	ABFTACA2

FLASHBACK Mappa

La mappa di questo mese è dedicata al capolavoro della Delphine, che vi farà impazzire sin dall'inizio, ragion per cui pubblichiamo l'intricatissimo primo livello. Se poi, andando avanti, vi incastrate in qualche punto, e non riuscite più a trovare la soluzione per venirne fuori, Sonic è qui pronto ad aiutarvi con le password di tutti i livelli!

Level 1 - PIXEL
Level 2 - BETSY
Level 3 - STUDIO
Level 4 - TOHO
Level 5 - AKANE
Level 6 - INCBIN
Final - CYGNUS

1) Questo è il punto di partenza, in cui vi ritrovate preda di un'amnesia totale. Il vostro primo compito è quindi di capire la situazione ritrovando l'olocubo.

2) Ecco l'olocubo: la nebbia comincia a diradarsi! Ora sapete chi siete e cominciate a capire che cosa dovete fare in seguito.

3) Per prendere il teletrasportatore da dare al vecchio, dovete bloccare in basso l'ascensore sulla sinistra; per farlo, basta posare questo sasso sulla piastrella a pressione sulla destra.

4) Qui trovate il suddetto teletrasportatore: dovrete andare in alto a destra del livello e darlo al vecchio, che scomparirà lasciandovi un pass indispensabile per superare alcune porte di sicurezza.

5) Occhio a non finire abbrustoliti: qui circola corrente elettrica ad alto voltaggio, per cui è opportuno sloggiare in fretta!

6) Qui trovate la macchina per ricaricare il vostro scudo (o la vostra cartuccia).

7) Come evitare di sfracellarvi? Semplice: basta inginocchiarsi sull'orlo di questo fosso, girarsi verso destra e scendere con una capriola!

8) Dovete raccogliere 500 crediti per comprare dal venditore la cintura antigravità: attivatela e lanciatevi nel buco per raggiungere il livello 2.

20) Questo che sembra un inutile sasso servirà invece a distrarre la guardia, in maniera da poterla colpire senza problemi.

18) Da questa guardia otterrete una cartuccia che serve per attivare il ponte a particelle che si trova più in basso.

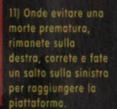
19) Per far rimanere aperta questa porta dovrete aver prima trovato l'olocubo e poi toccare l'apposito sensore. Preparatevi ad affrontare la guardia.

17) Per far scende l'ascensore salite sulla piastrella a pressione in fondo a destra, quindi saltate su quella successiva e salite al secondo livello. Ripetete l'operazione per far scendere l'ascensore seguente e raggiungere così il vecchio ferito.

16) Qui trovate il vecchio a cui dovete dare il teletrasportatore.

15) Dove vedete la lettera "E" ,potete rifornire di energia il vostro scudo e ricaricare la cartuccia per il ponte a particelle.

14) Se proprio non avete voglia di esplorare tutto il livello a caccia di crediti, qui c'è una scheda con le 500 cucuzze che vi necessitano per volare via!

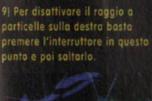
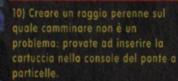
11) Onde evitare una morte prematura, rimanete sulla destra, correte e fate un salto sulla sinistra per raggiungere la piattaforma.

13) Attenzione alle scosse sul pavimento! Dovrete essere molto veloci per far scendere l'ascensore, poi tornare indietro e acchiapparla al volo, premendo A.

12) La porta di sicurezza in fondo a sinistra si apre con la chiave, mentre per l'altra serve il pass.

9) Per disattivare il raggio a particelle sulla destra basta premere l'interruttore in questo punto e poi saltarlo.

10) Creare un raggio perenne sul quale camminare non è un problema: provate ad inserire la cartuccia nella console del ponte a particelle.

Zona Scambio

AMICI DI SONIC

Vostro nonno vi ha appena regalato la collezione completa dei francobolli della Repubblica Italiana, con tanto di "Gronchi rosa", e voi non sapete che cosa farvene? Questo è lo spazio che fa per voi: potreste mettere un annuncio e cercare di scambiarla con un Mega CD e un po' di software! Oppure volete vendere il vostro vecchio Colecovision, con 136 titoli, per acquistarvi con il ricavato un bel Game Gear? SCRIVETECI! Avete la collezione completa dei Classici Walt Disney e vorreste commutarla con tutti i fumetti giapponesi attualmente in circolazione? Slurp! Telefonatemi a casa e vedremo che cosa si può far... ehm, volevo dire, compilate il tagliando e speditelo a: Rizzoli Egmont Publishing - Sonic ZONA SCAMBIO, via A. Rizzoli 2, 20132 Milano

	Vendo	Compro	Scambio
❑ **VIDEOGAME**	❑	❑	❑
❑ **FUMETTI**	❑	❑	❑
❑ **ALTRO**	❑	❑	❑

TESTO

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

____

SCRIVERE A:

E/O TEL.

SonicMania

Marylin Monroe Vs. James Dean

Questo è lo spazio riservato ai più bravi e ai più fotogenici: inviateci i vostri punteggi record (su una fotocopia della scheda, così non rovinate la rivista) e le vostre foto (in primo piano) più belle, I primi tre classificati verranno pubblicati sul prossimo numero di Sonic e la loro foto andrà a sostituire gli attuali disegni! I giochi su cui vi sfidiamo questo mese sono quattro: vinca il migliore!
L'indirizzo magico è:
Sonic Zona Record,
via Rizzoli 2,
20132 Milano.

Zona RECORD

SCHEDA

GIOCO

CONSOLE PUNTEGGIO

NOME

COGNOME

ETA'

INDIRIZZO

CITTA'

GIOCHI PREFERITI

N.B. Ricordati la tua foto!

2° 3°

Thunder Force IV MD

	NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO

World of illusion MS

	NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO

Mick&Mack Global Gladiators MS

	NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO

Batman Retourns MCD

	NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO		NOME VINCITORE LUOGO DEL RECORD PUNTEGGIO RAGGIUNTO

Zona Mercato

Anche questo mese le pagine della Zona Mercato riportano il catalogo ufficiale dei titoli per Master System, Mega Drive, Game Gear e Mega CD distribuiti da Giochi Preziosi, l'importatore italiano delle console Sega. Rispetto al numero scorso sono momentaneamente usciti di scena Ecco the Dolphin e Sonic nelle versioni CD: questi due titoli saranno disponibili a gennaio e non ancora per questo mese. Le altre novità di prossima uscita sono (questa volta per davvero) evidenziate in neretto. L'ultima colonna a destra a poco a poco aumenta!

MEGADRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS THANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	**Sega**	**azione**	**2**
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	**Sega**	**piattaforme**	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	**Sega**	**picchiaduro**	
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINSTONES	**Sega**	**piattaforme**	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	**Sega**	**azione**	**1**
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	**Sega**	**azione**	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PHELIOS	Sega	azione	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROCKET KNIGHT	**Konami**	**arcade**	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC SPINBALL	**Sega**	**flipper**	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	**Sega**	**picchiaduro**	**2**
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	**Sega**	**sport**	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	**Sega**	**azione**	**1**
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	**Sega**	**azione**	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	**Sega**	**piattaforme**	
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	**Sega**	**azione**	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE	Sega	piattaforme	1
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
SONIC THE HEDGEHOG	**Sega**	**piattaforme**	
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	**Sega**	**picchiaduro**	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	**Virgin**	**arcade**	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	**Sega**	**sport**	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DOUBLE DRAGON 2	**Virgin**	**picchiaduro**	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	**Virgin**	**piattaforme**	
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	**Sega**	**piattaforme**	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	**Sega**	**picchiaduro**	**1**
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	**Virgin**	**azione**	
TALE SPIN	**Sega**	**azione**	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	**Sega**	**piattaforme**	
TOPOLINO 2	**Sega**	**piattaforme**	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	**Sega**	**sport**	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	N°SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	**Sega**	**azione**	
BLACK ALL ASSAULT	Sega	picchiaduro	
FINAL FIGHT	**Sega**	**picchiaduro**	
JAGUAR	Sega	guida	
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
Sega CLASSIC	Sega	vario	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

CIAO
BABBO NATALE!
144.00.1994
E' IL MIO NUMERO DI TELEFONO. OGNI GIORNO HO TANTE COSE, SEMPRE NUOVE, DA RACCONTARTI. TELEFONAMI SUBITO!
Cari bambini, il vostro sogno si avvera!
Potete parlare con Babbo Natale.
Chiamate a tutte le ore da ogni parte d'Italia a sole £. 444 + I.V.A. al minuto.
Il servizio è della Ediphone S.p.A. (Gruppo RCS) Via Rizzoli, 2-20132 MILANO
SPECIALE "CIAO BABBO NATALE"
Scrivi nell'apposito spazio sul tagliando il dono che hai sempre desiderato ricevere da Babbo Natale. Se risulterà tra i 100 regali più originali, riceverai un cofanetto con due fantastiche videocassette di BUNNY BAND VIDEO! E in più il tuo nome verrà pubblicato su BUNNY BAND! Ritaglia il tagliando lungo il tratteggio e spediscilo entro il 31/12/1993 a:
EDIPHONE - Via Settembrini, 29 - 20124 MILANO
Il dono che ho sempre desiderato e'...
COGNOME
NOME ETA'
VIA N.
CAP. CITTA' PROV.
Il numero telefonico di Babbo Natale è 144.00.1994